

Manual da aplicação



edp
Fundação

Your
Energy

Your Energy (doravante, **YE**) é uma aplicação de gamificação da aprendizagem, enquadrada na temática das energias renováveis. Os alunos terão uma personagem como se fosse um videogame, poderão evoluir, personalizar, acumular e perder pontos... dependendo da atividade em sala de aula.

Também incentivará o trabalho em equipa, uma vez que será necessário que rapazes e raparigas se ajudem mutuamente para avançar, podendo utilizar diversas competências que reforçarão a camaradagem e a solidariedade entre o grupo da turma, reforçando assim a resolução de conflitos. Esta aplicação pode ser utilizada em todas as disciplinas e por vários professores, permitindo o envio de trabalhos online, através do computador da sala de aula ou para cada aluno individualmente.

Infinitas possibilidades para gerir o dia a dia na sala de aula de uma forma diferente e motivadora!

Decidimos dividir este manual em **duas partes**: a interface do professor, onde será explicado de raiz como criar uma nova conta e as diferentes funcionalidades que oferece; e a interface do aluno, que explicará como os alunos podem o acessar seu próprio perfil e o que podem fazer a partir dele.

ÍNDICE

INTERFACE DO PROFESSOR

Criar usuário	6
Criar uma sala de aula	8
Criar alunos	10
Poderes	12
Criar equipas	15
Tarefas	22
Ações rápidas	27
Notificações	30
Batalhas	32
Perfil do aluno	38
Habilidades	41
Roda do destino	56

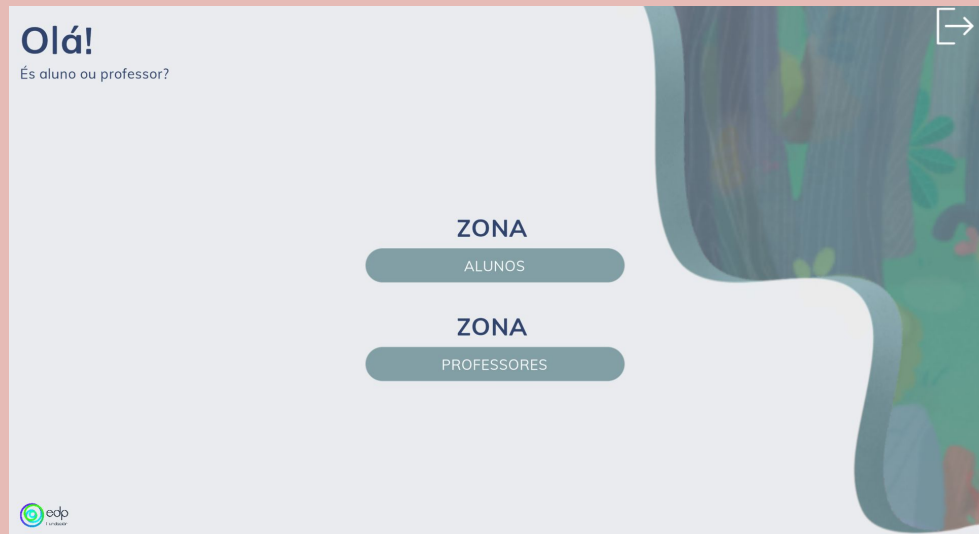
INTERFACE DO ESTUDANTE

Identificação	58
Tela principal	59
Quadro de tarefas	61
Contato	62

INTERFACE DO PROFESSOR

CRIE O USUÁRIO

A primeira coisa que encontramos ao entrar no aplicativo é a opção de entrar na área de estudante ou na área de ensino. O primeiro passo será ingressar como **professor**.



< **Identifica-te**

Utiliza o teu código de sala de aula ou o teu e-mail

[Não tens conta?](#)

Código de sala de aula ou e-mail

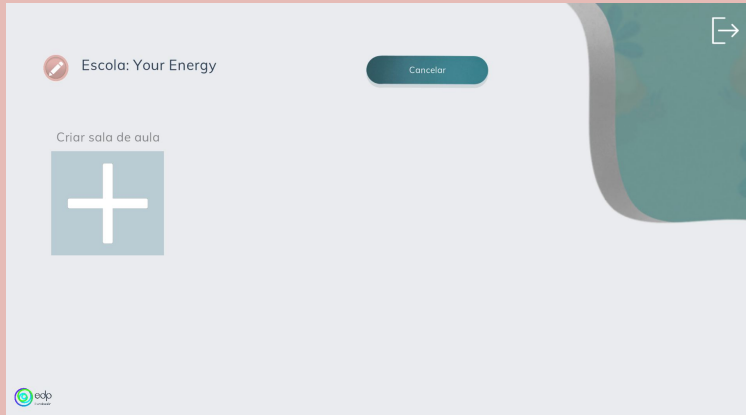
ENVIAR

edp
escola digital

Aqui, caso já tenhamos feito o cadastro anteriormente e criado a nossa sala, teremos a opção de inserir o código da sala ou email. Se não tivermos uma conta, vamos criar um novo usuário. Para isso, clicamos em “**não tem conta?**” e preenchemos todos os campos.

CRIE UMA SALA DE AULA

O próximo passo será criar uma sala de aula. Para fazer isso, devemos clicar no botão “+” da tela. Entramos no curso e no grupo e atribuímos um ícone a ele. Após tocar no botão “**salvar**”, nos retornará à tela anterior, onde podemos ver, acima de aula que acabamos de criar, o código da nossa sala de aula.



CRIAR UMA AULA



Código da sala de aula: a parte que aparece destacada na imagem é o código da nossa sala de aula. Cada grupo criado terá o seu próprio código. **Para que serve?**

Para iniciar
sessão

Para que
mais de um
professor
possa usar
a mesma
sala de aula

CRIE OS ALUNOS

Agora, podemos adicionar os alunos. Tocamos na sala à qual vamos adicionar alunos. Vamos em “**Adicionar**” e inserimos o nome e sobrenome do aluno.



Ao clicar em “**salvar**”, aparecerá o tela para escolher “**energia**”. As **habilidades** que cada personagem poderá utilizar e a estética da sua página inicial depende do **poder**.



Caso tenhamos que eliminar alguém, teremos que apertar o botão **“excluir”**. Esta ação fará com que um ícone da lixeira apareça em cada personagem. Para excluí-lo, teremos que clicar na imagem do avatar. Quando terminamos, clicamos no botão **“cancelar”** para finalizar a ação (o ícone da lixeira desaparecerá).

EXCLUIR OS ALUNOS

PODER DE CURA

Escolhe o teu poder



Compostín

Poder de cura

Compostín, avatar da energia Biomassa. A biomassa é tudo o que vem da natureza. Podemos transformar a matéria orgânica em energia através de diferentes métodos.

Compostín ajudar-te-á a cuidar da tua equipa, curando as suas feridas quando for necessário. Os teus pontos de vida e os teus pontos mágicos estarão equilibrados. A tua equipa conta contigo!

ESTA!



Escolhe o teu poder



Hydra

Poder de cura

Hydra, avatar da energia Hidroelétrica. Esta energia é aproveitada a partir do movimento das correntes de água, quedas de água ou mares.

Hydra ajudar-te-á a cuidar da tua equipa, curando as suas feridas quando for necessário. Os teus pontos de vida e os teus pontos mágicos estarão equilibrados. A tua equipa conta contigo!

ESTA!



Este poder permitirá que aqueles que o escolherem protejam o resto do grupo, restaurando os seus pontos vitais.

Escolhe o teu poder

Lux

Poder de combate

Lux, avatar da energia Solar. Sabias que a energia é aproveitada diretamente do Sol? Os painéis solares podem ser utilizados para transformar a radiação solar em energia.

Lux ajudar-te-á a lutar pela tua equipa. Protege os teus companheiros usando habilidades de guerreiro. Os teus pontos de saúde serão elevados, enquanto os teus pontos de magia serão mais reduzidos. Dás tudo pela tua equipa!



ESTA!



Escolhe o teu poder

Kelvin

Poder de combate

Kelvin, avatar da energia Geotérmica. Sabias que o núcleo da Terra está a uma temperatura muito elevada? Pode-se obter diferentes tipos de energia a partir desse calor!

Kelvin ajudar-te-á a lutar pela tua equipa. Protege os teus companheiros usando habilidades de guerreiro. Os teus pontos de saúde serão elevados, enquanto os teus pontos de magia serão mais reduzidos. Dás tudo pela tua equipa!



ESTA!



As personagens que escolherem este poder serão capazes de proteger o resto do grupo (por exemplo, perdendo pontos vitais em vez do resto).

PODER MÁGICO

Escolhe o teu poder



Catión y Anión

Poder mágico

Catión e Anión, avatares do Hidrogénio verde. Sabias que o hidrogénio é o elemento mais abundante da natureza? O hidrogénio verde é obtido através de um processo químico chamado eletrólise.

Catión e Anión ajudar-te-ão a colaborar com a tua equipa. Utiliza as tuas habilidades mágicas para obter benefícios ou ajudar os teus companheiros. Os teus pontos de magia serão elevados, enquanto os teus pontos de vida serão mais reduzidos. Só para corajosos!

ESTA!



Escolhe o teu poder



Céfir

Poder mágico

Céfir, avatar da energia Eólica. O vento sopra em muitas direções em todo o planeta, podemos gerar energia graças a ele, o ar move as pás das turbinas eólicas e transforma-as em energia!

Céfir ajudar-te-á a colaborar com a tua equipa. Utiliza as tuas habilidades mágicas para obter benefícios ou ajudar os teus companheiros. Os teus pontos de magia serão elevados, enquanto os teus pontos de vida serão mais reduzidos. Só para corajosos!

ESTA!



O poder mágico permitirá que tu uses as suas habilidades para obter benefícios individuais e de grupo.



CRIAR EQUIPAS

A seguir explicaremos quais opções temos na interface do professor, uma vez criados os alunos. Dentro na sala de aula, temos a opção de criar equipas diferentes ou criar uma única equipa. Para criar uma equipa, acessaremos “**equipas**” no menu superior e depois “**adicionar**”.



A seguir teremos que dar um nome à equipa e escolher um ícone. O próximo passo será clicar em **“adicionar”**. Nesta tela podemos:

Crie uma
única equipa

Crie equipas
diferentes

CRIAR EQUIPAS

CRIA UMA ÚNICA EQUIPA

Todos os alunos poderão ajudar uns aos outros. Se clicarmos no botão “**Criar uma única equipa**”, veremos como todos os nossos alunos são adicionados a essa equipa.



Por fim, clicamos em “**Salvar**” para finalizar a criação da equipa.



Os membros de cada equipa só poderão ajudar a equipa correspondente. Para criar uma equipa, iremos para “Equipas”.

CLASSIFICAÇÃO DA EQUIPA

No menu de equipas, além de vermos todas as equipas criadas, podemos ver algumas estrelas com números que farão um ranking com a experiência adquirida por cada uma.



Se, a qualquer momento quisermos **eliminar participantes** de uma equipa, devemos clicar na equipa que queremos editar e clicar no “X” da imagem de cada personagem para eliminá-la. Para que as alterações sejam feitas, clicamos em “**Salvar**” assim que terminarmos.



ELIMINAR

ELIMINAR

Se quisermos eliminar uma equipa, devemos ir até às equipas e clicar no botão **“eliminar”**. Esta ação fará com que um ícone de lixeira apareça em cada computador. Clicar nele excluirá a equipa.

Quando terminarmos, clicarmos no botão **“Cancelar”** para finalizar (o ícone da lixeira desaparecerá).



Criar

*Cria quantas
tarefas
quiseres*

Corrige

*Tarefas
corretas
facilmente*

Grimório

*Tarefas
predefinidas
prontas para
uso*

Ativas

*Visualize
todas as
tarefas ativas*

TAREFAS

Ao clicar no menu superior “**Tarefas**”, um menu suspenso será aberto com três opções: **criar**, **corrigir**, **grimório** e **ativar**.

CRIAR

Para criar uma tarefa, daremos um nome a ela e a desenvolvemos no campo “**Descrição**”. Se a tarefa assim exigir ou quisermos ampliar o conhecimento, podemos inserir uma URL para que as páginas web possam ser abertas a partir da tarefa (por exemplo, YouTube).

Escolhe a quantidade de moedas e experiência que ganharás ao completá-la corretamente, bem como os dias disponíveis para fazê-lo.

The screenshot shows a mobile application interface for creating a new task. At the top, there is a navigation bar with a back arrow, a profile icon, and the text "EDITAR / EQUIPAS / TAREFAS / AÇÕES RÁPIDAS". Below the navigation bar, the title "Nova tarefa" is displayed. The form consists of several input fields: "Nome da tarefa" (Task Name), "Descrição" (Description), and "URL". To the right of the "URL" field, there is a section for "Dias para a realizar" (Days to complete) with a numeric input field set to "2" and left/right arrow buttons. At the bottom, there are two more input fields: "Recompensa" (Reward) with a value of "50" and "Experiência" (Experience) with a value of "10". The "Experiência" field has a yellow coin icon and a red "EXP" icon. A large blue "ENVIAR" (SEND) button is located at the bottom right. The ecp logo is visible in the bottom left corner.



Aqui, aparecerão as tarefas disponíveis para correção, assim que os nossos alunos as concluírem.

Podemos decidir se a tarefa está correta ou incorreta com os botões abaixo.

CORRIGIR

Aqui, encontrará tarefas criadas pela equipa YE. Para que os alunos possam realizá-los, clicamos em **“Atribuir”**. O resto do procedimento é igual ao das **“Tarefas”**.

The screenshot shows a mobile application interface for assigning tasks. At the top, there is a navigation bar with a back arrow, a user icon, and the text "EDITAR / EQUIPAS / TAREFAS / AÇÕES RÁPIDAS". Below this, the main heading is "Tarefas sobre energias renováveis". The central content area is titled "TAREFA BIOMASSA" and contains the following text: "Sabem quem é Compostín? É o avatar da Biomassa. Sabem o que é? É tudo o que vem da natureza. Podemos transformar a matéria orgânica em energia através de diferentes métodos. Além de produzir energia, podemos ajudar o planeta eliminando resíduos que seriam muito difíceis de gerir. De seguida, saberás mais sobre Compostín e o seu mundo. Cliquem no link e respondam com as respostas aos dois exercícios que estão na ficha. Conseguirão resolver todos os mistérios do mundo da Biomassa?". At the bottom of the task card, there are two buttons: "URL" and "ASIGNAR". Below the task card, there are two circular icons: a yellow one with the number "20" and a red one with the number "30" and the text "EXP". At the very bottom, there is a logo for "eop" and the text "TAREFA ENERGIAS RENOVÁVEIS".



Aquí, podemos ver as tarefas que temos ativas naquele momento. Podemos excluí-las ou editá-las.

ATIVAS

AÇÕES RÁPIDAS

A partir daqui, podes **adicionar ou subtrair experiências (Exp), pontos de vida (PV), pontos magicos (PM) e adicionar moedas (MO)** pressionando os botões e depois escolhendo a personagem ao qual aplicar o efeito.



AÇÕES RÁPIDAS

Se quisermos **criar o nosso próprio botão**, clicamos em “**Editar**” no menu superior e a partir daí, poderemos criar o botão que desejarmos (PV, PM, MO ou Exp). Para o implementá-lo, clicamos em “**Salvar**”.






Se quisermos **eliminar os botões que criamos**, devemos pressionar o botão **“Editar”**, que se encontra no próprio menu de ações rápidas. Aqui, como ao excluir personagens ou equipas, o ícone da lixeira aparecerá naqueles que podem ser excluídos.

Assim que terminarmos,, clicamos em **“Cancelar”** para finalizar.

NOTIFICAÇÕES

Na YE, podemos ver as notificações em tempo real, onde tanto o grupo quanto o professor, podem ver aumentos de nível, e perdas de pontos...



Também poderemos ver um registro de atividades se clicarmos no ícone  no menu superior.



Quando uma personagem sobe de nível, uma notificação na tela inteira aparecerá para indicar isso.

*Descubra outras
formas de
avaliar*

*Um quiz
interativo com o
conteúdo que
você deseja*

*5 respostas
certas para
ganhar, 10
respostas
erradas para
perder*

BATALHAS

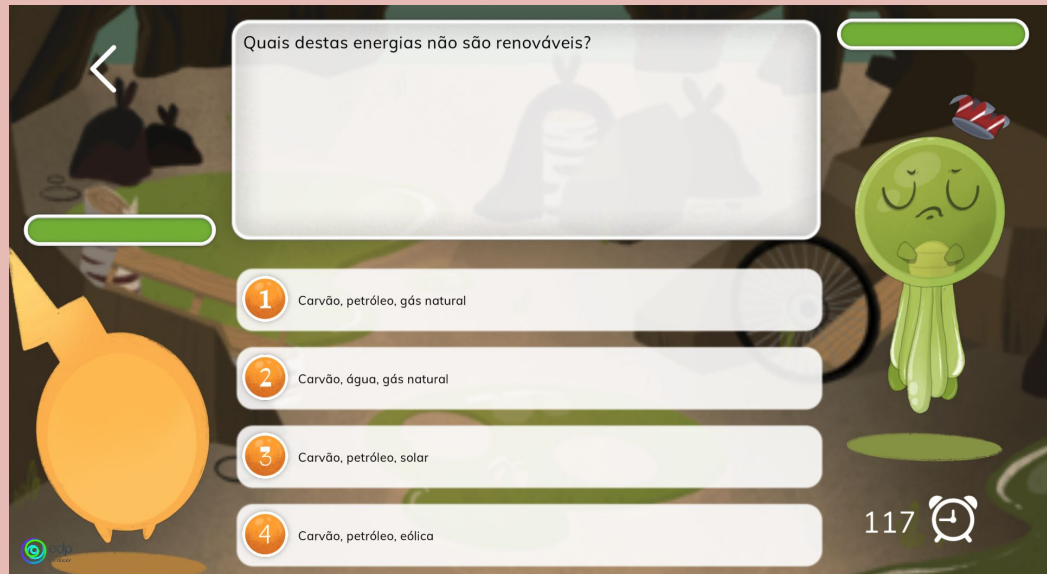
Crie batalhas únicas para os seus alunos. Experimente uma forma lúdica e divertida dos alunos demonstrarem os conhecimentos que adquiriram.

Acesse-os no menu superior através do ícone.



BATALHAS

Basurión é um adorável vilão que desafiará qualquer um que se atreva a fazer uma série de perguntas sobre energias renováveis.





“Criar batalha” permitirá que você crie uma batalha totalmente personalizada com o conteúdo desejado. Para isso, teremos que dar-lhe um nome e fazer uma breve descrição do mesmo. Escolhemos qual “monstro” queremos que os nossos alunos enfrentem, bem como os prêmios que receberão caso conquistem a vitória. Assim que tivermos isso, continuaremos com “Perguntas”.

CRIAR BATALHA

CRIAR BATALHA

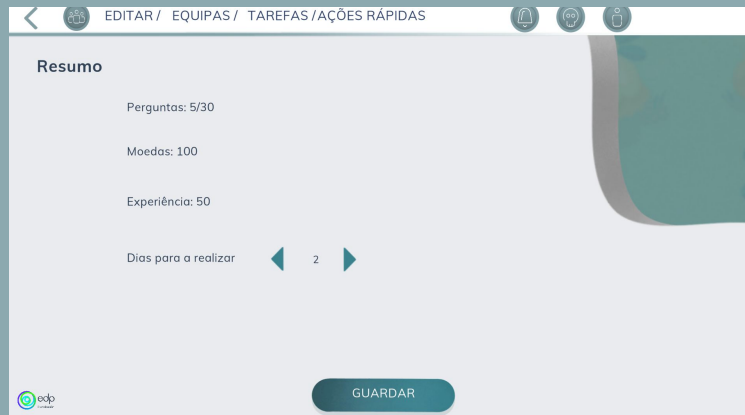
Na secção de perguntas, poderemos fazer até um total de 30 perguntas.

Como funciona: para facilitar o trabalho, o esquema é o mesmo para todas as questões.

Sempre escreveremos a opção correta na primeira secção de respostas (marca verde) e as respostas incorretas nas outras (x vermelho). **No jogo, as opções surgirão aleatoriamente.**



Após escrevermos as perguntas que desejamos, podemos visualizar a batalha clicando em “**Jogar agora**” ou “**Salvar e enviar**”.



Com a opção “**Guardar e enviar**”, a batalha se tornará apenas mais uma tarefa para os nossos alunos, e aparecerá no painel de tarefas. Como etapa final, veremos um resumo onde poderemos escolher quantos dias os alunos terão para realizar a batalha. Pressione “**Guardar**” para finalizar.

BATALHAS ATIVAS

Aqui, como no painel de tarefas ativas, podemos ver as batalhas que temos ativas naquele momento. Podemos excluí-las ou editá-las.



PERFIL DO ALUNOS

Ao clicar na imagem de uma personagem criada, você terá acesso ao seu perfil. À direita estão o nome e o sobrenome do menino ou da menina, bem como o **código**, que será necessário para ele acesse o aplicativo e interaja com o próprio perfil. A seguir, explicamos as estatísticas, visíveis à esquerda.



PERFIL DOS ALUNOS

Nível



40/100

Indica o nível atual do personagem e a experiência necessária para alcançar o próximo nível. A experiência é adquirida através da **execução de tarefas** e através de **“ações rápidas”**.

Pontos de vida (PV)



1/50

Esta é a vida da personagem. Pode ser aumentado através de **“ações rápidas”** ou do uso de **habilidades**. Se a vida chegar a zero, a **Roda do Destino** aparecerá (explicada mais tarde).

Pontos Mágicos (PM)



50/50

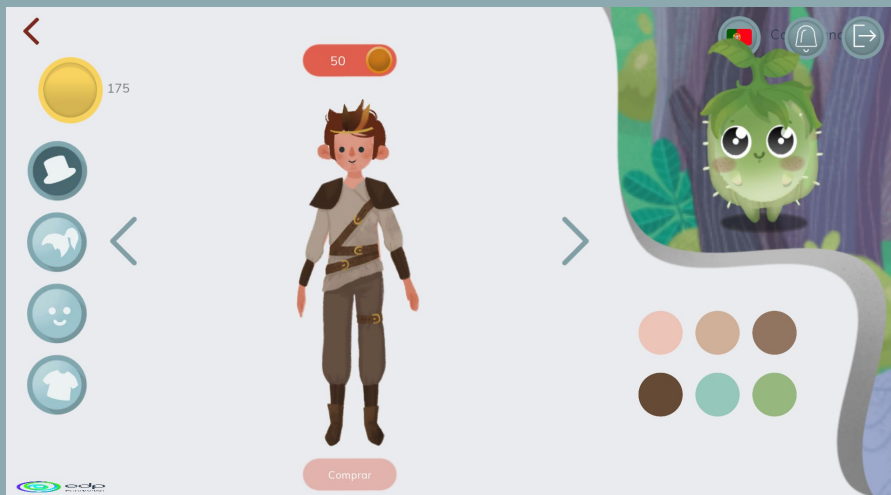
Magia é necessária para usar habilidades. Esses pontos também podem subir aumentados e diminuídos através de **“ações rápidas”**.

Moedas (MO)



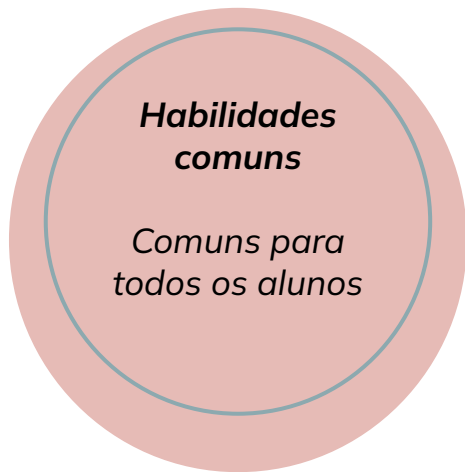
30

Esta é a moeda do jogo. É utilizado para comprar roupas e acessórios na loja. As moedas podem ser ganhas completando tarefas e também por meio de **“ações rápidas”**.



Se clicarmos no botão que aparece à direita da rosto do personagem, iremos acessar a **loja**. Nele, podemos mudar a aparência das personagens. São 5 áreas de customização: acessórios, cabelo, rosto, roupas e tom de pele.

LOJA



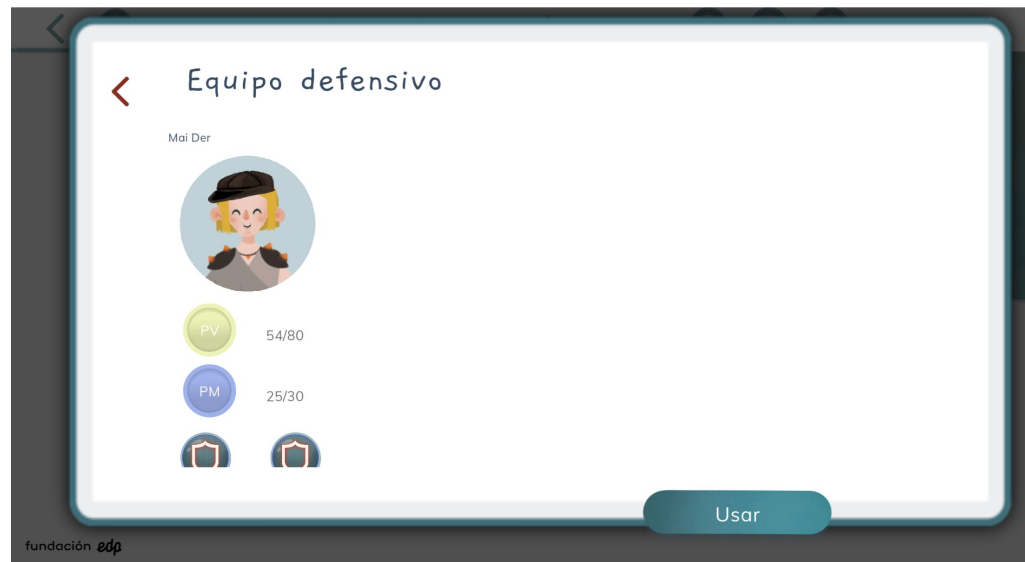
HABILIDADES

Nesta tela podemos ver que habilidades a personagem possui. Por cada nível que sobes, ganhas um **“ponto de habilidade (AP)”**. Estes pontos são usados para desbloquear habilidades. Ao clicarmos em cada um podes ver no lado direito em que consiste, quantos pontos de habilidade custa e quantos possui a personagem.

Quando poderão utilizar as habilidades?

Elas podem ser usadas quando o professor achar apropriado e quando ações rápidas forem executadas.

Aí aparecerá automaticamente uma tela na qual os membros da equipa à qual pertence à personagem afetada poderão usar as suas habilidades para ajudar o seu parceiro.



HABILIDADES COMUNS

São habilidades comuns para todos os alunos.



Sair primeiro: podes sair o primeiro para o recreio.
Custo de compra: 1PH /
Custo de uso: 10PM



Pista individual: uma pista no no exame.
Custo de compra: 1PH /
Custo de uso: 10PM



As habilidades de cura serão usadas para curar pontos vitais do resto da equipa ou até mesmo ressuscitá-las. A seguir serão desenvolvidas as habilidades desse poder, divididas em três ramos (cura, ressurreição e conhecimento).

PODER DE CURA

Cura
Ressurreição
Conhecimento

Cura



Cura 1: cura uma personagem que não sejas tu em 10 pontos..
Custo de compra: 1PH / Custo de uso: 5PM



Cura 2: cura uma personagem que não sejas tu por 25 pontos.
Custo de compra: 2PH / Custo de uso: 5PM



Cura 3: cura uma personagem que não sejas tu em 60 pontos.
Custo de compra: 3PH / Custo de uso: 20PM



Círculo de cura: cura os membros da tua equipa em 10 pontos.
Custo de compra: 3PH / Custo de uso: 20PM

Ressurreição



Ressuscitar 1: crie um aliado com uma pequena quantidade de saúde. Custo de compra: 1PH / Custo de uso: 5PM



Ressuscitar 2: ressuscita um aliado com metade da saúde. Custo de compra: 2PH / Custo de uso: 5PM

Cura

Ressurreição

Conhecimento

Cura
Ressurreição
Conhecimento

Conhecimento



Conhecimento extra: perguntar num teste se uma resposta está correta.
Custo de compra: 1PH / Custo de uso: 5PM



Oração: tens acesso num item de ajuda num exame.
Custo de compra: 2PH / Custo de uso: 20PM



Boa sorte: podes ler um livro ou fazer um desenho nos últimos 10 minutos de aula.
Custo de compra: 3PH / Custo de uso: 15PM

< Habilidades

Comunes

PV 48/80

PM 10/30

PH DISPONIBLES: 2

fundación edp

O poder de combate serve para proteger o resto da equipa, reduzindo os danos que os outros ou com habilidades que proporcionam vantagens tanto individuais quanto coletivas. Este poder é dividido em três ramos (proteção, cura e combate).

Proteção
Cura
Combate

Proteção



Proteção 1: intercetas o ataque a um membro da tua equipa.
Bónus de redução de danos à armadura: 10%
Custo de compra: 1PH / Custo de uso: 5PM



Proteção 2: intercetas o ataque a um membro da tua equipa.
Bónus de redução de danos à armadura: 30%
Custo de compra: 2PH / Custo de uso: 15PM



Proteção 3: intercetas o ataque a um membro da tua equipa.
Bónus de redução de danos à armadura: 80%
Custo de compra: 3PH / Custo de uso: 20PM

Cura



Caixa de primeiros socorros: recuperas 25 pontos de vida.
Custo de compra: 1PH / Custo de uso: 10PM

Proteção
Cura
Combate

Proteção
Cura
Combate

Ataque



Caça: podes beber água sem autorização. Custo de compra: 1PH / Custo de uso: 5PM



Contra-ataque: pista no teste. Custo de compra: 2PH / Custo de uso: 15PM



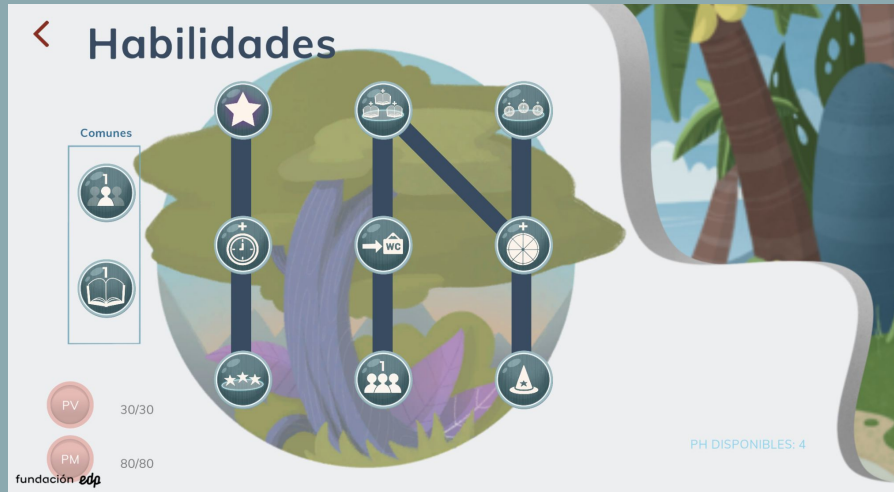
Arma secreta: obtém ajuda num teste. Custo de compra: 3PH / Custo de uso: 20PM



Emboscada: podes entregar um trabalho um dia mais tarde. Custo de compra: 2PH / Custo de uso: 15PH



Ataque frontal: toda a tua equipa pode entregar um trabalho um dia mais tarde. Custo de compra: 3PH / Custo de uso: 25PH



O poder mágico permite utilizar capacidades especiais, tais como os feitiços para obter recompensas, tanto individuais como coletivas. Dividem-se em três ramos (feitiços, feitiços 2 e feitiços 3).

PODER MÁGICO

Feitiços

Feitiços 2

Feitiços 3

Feitiços



Transferência de magia: todas as personagens da equipa, exceto os magos, ganham 10 pontos de magia.

Custo de compra: 1PH / Custo de uso: 10PM



Tempo extra: ganha algum tempo num teste.

Custo de compra: 2PH / Custo de uso: 20PM



Fonte de magia: devolve a magia a um membro da tua equipa que não seja mago.

Custo de compra: 3PH / Custo de uso: 35PM

Feitiços 2



Teletransporte: toda tua equipa fica em primeiro lugar na fila.
Custo de compra: 1PH / Custo de uso: 15PM



Invisibilidade: podes ir à casa de banho sem dizer nada.
Custo de compra: 2PH / Custo de uso: 15PM



Clarividência: pista no teste para toda a tua equipa.
Custo de compra: 3PH / Custo de uso: 30PM

Feitiços
Feitiços 2
Feitiços 3

Feitiços
Feitiços 2
Feitiços 3

Feitiços 3



Armadura de mago: evita 10% de danos.
Custo de compra: 1PH / Custo de uso: 15PM



Nova oportunidade: volta a escolher uma penalização aleatória.
Custo de compra: 2PH / Custo de uso: 25PM



Círculo de mago: toda a tua equipa tem mais tempo no teste.
Custo de compra: 3PH / Custo de uso: 35PM



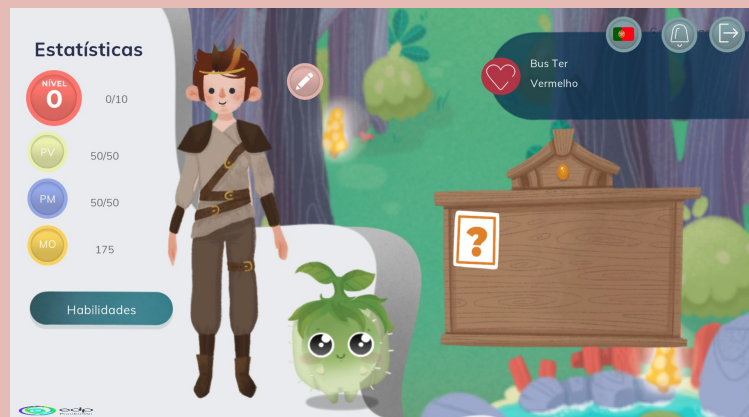
Quando os alunos perdem todos os pontos de vida (PV), a **roda do destino** aparecerá automaticamente e atribuirá uma penalização aleatória.

Estas penalizações baseiam-se na perda de dinheiro em diferentes quantias, na perda de pontos de magia e em três opções marcadas com um "X", o que permitirá aos professores escolher a penalização que considerem apropriada.

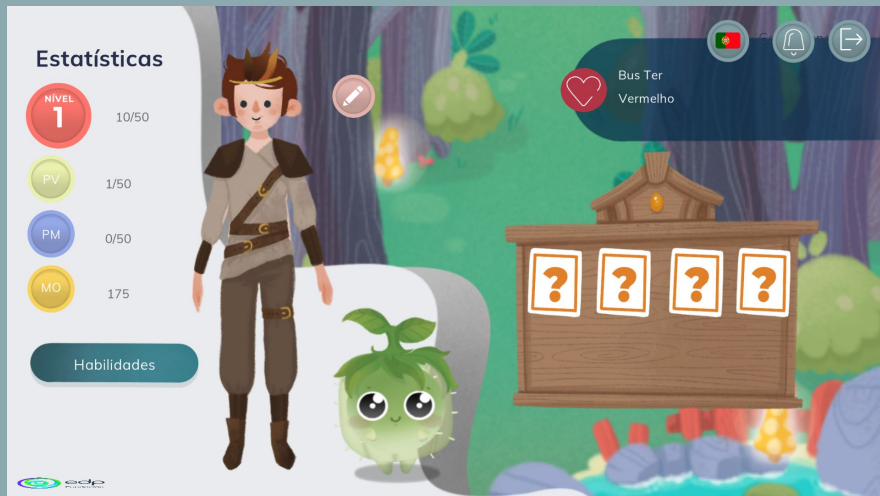
RODA DO DESTINO

INTERFACE DO ESTUDANTE

Para que os nossos alunos possam aceder à plataforma, temos de clicar no botão “Área alunos”.



Ao entrar nessa área, ser-lhe-á pedido o **código de aluno** para entrar no seu perfil, que os professores têm de facultar acedendo ao perfil de cada aluno ou aluna a partir da **nossa conta**.



Uma vez dentro do perfil, os alunos poderão ver a sua personagem, o seu nome, e sobrenome e o avatar correspondente ao poder que escolheram (cura, combate ou magia)..

Nesta tela, pode acessar a diferentes seções:

Equipa: à esquerda do nome, aparece um botão com o símbolo da sua equipa. Se clicar aqui, os alunos verão os restante dos membros da equipa.

Registo de actividades: acima do seu nome há um botão onde você é informado em tempo real das ações realizadas na plataforma pelo professor e pelos alunos (penalidades, recompensas, uso de habilidades...)

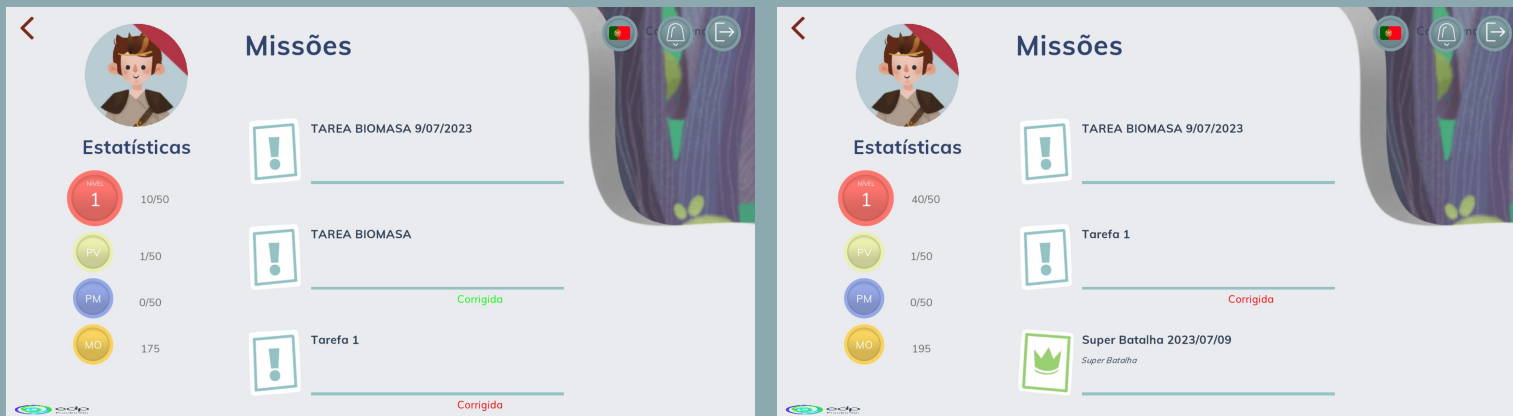
Estatísticas: este painel mostra o nível do personagem, pontos de vida (PV), pontos mágicos (MP) e as moedas disponíveis.

Habilidades: nesta seção, os alunos podem investir os pontos de habilidade (PA) que obtêm cada vez que sobem de nível, melhorando as ações que a sua personagem pode realizar. Uma vez adquirida a habilidade, a execução é realizada em troca de pontos mágicos.

Loja: clicando no ícone de lápis que aparece à direita da personagem, você acessará à loja, onde poderá comprar diversos objetos para personalizar o sua personagem em troca de moedas (MO).

Quadro de tarefas: a partir daí você pode acessar as tarefas ativas que criamos.

Ao acessar o quadro, poderá ver as tarefas ativas, bem como aquelas que já foram corrigidas pelo professor.



Ao acessar o quadro poderá ver todas as tarefas que estão ativas e os alunos poderão realizá-las. Assim que terminar, você pressionará **“Enviar”**. Eles receberão a recompensa quando o professor corrigir e a tarefa estiver correta.

QUADRO DE TAREFAS



CONTACTO

Caso tenha alguma dúvida ou queira fazer alguma sugestão, você pode entrar em contato com a nossa equipa acedendo ao botão.

Ficaremos felizes em ajudá-lo..



Se você chegou até aqui, esperamos que este manual tenha ajudado você e que o YE seja do seu agrado.

Desfrute-o!